

FICHE
FILM

MINUSCULE

LA VALLÉE DES FOURMIS PERDUES



Minuscule : La Vallée des fourmis perdues est un film d'animation franco-belge réalisé par Hélène Giraud et Thomas Szabo sorti en 2014 et produit par Philippe Delarue. Le film est tiré du même univers créatif que la série télévisée d'animation *Minuscule : La Vie privée des insectes*. Comme la série, le film mélange de l'animation en images de synthèse et des décors en prises de vue réelles. Il emploie aussi la technique du cinéma en relief.

Le film a reçu le César du meilleur film d'animation en 2015. Une suite, *Minuscule 2 : Les Mandibules du bout du monde*, est sortie en 2019. Un troisième film a été annoncé en cours de développement.

Synopsis

Une colonie de fourmis noires des bois travaille activement à sa survie. Un jour, les fourmis noires tombent sur les restes d'un pique-nique : c'est la ruée vers les aliments abandonnés. L'une des fourmis s'aventure à explorer une grosse boîte métallique restée entrouverte. Elle y découvre un véritable trésor : la boîte est remplie de sucre. Les fourmis noires s'unissent pour transporter la boîte, beaucoup plus grosse qu'elles, jusque dans un lieu sûr. Mais le trésor attire l'attention et la convoitise d'une féroce colonie de fourmis rouges. Bientôt, la petite fourmi noire qui a découvert la boîte, la coccinelle qui se trouvait à l'intérieur au moment de la découverte ainsi que la colonie des fourmis noires se retrouvent lancées dans une fuite éperdue en territoire inconnu, avec une armée de fourmis rouges à leurs trousses.

Les décors du film ont été filmés en relief en prises de vue réelles dans le parc national des Écrins et le parc national du Mercantour, dans les Alpes françaises. Le tournage a été réalisé par une équipe réduite, avec peu de déplacements et en privilégiant la lumière naturelle, afin de réduire l'empreinte écologique du tournage. Les personnages et les effets spéciaux ont été animés en images de synthèse puis intégrés aux images des décors naturels.

Les insectes de *Minuscule* sont peu anthropomorphiques : en dehors de leurs yeux expressifs, ils gardent une allure très proche de l'apparence d'insectes réels. Comme la série animée, le film ne comporte aucun dialogue parlé mais seulement des bruitages ; les insectes dialoguent en bourdonnant, en grésillant, etc.

Animation par ordinateur

Depuis les années 1980, la place de l'ordinateur dans le cinéma d'animation ne cesse de croître. Certains films sont réalisés entièrement par ordinateur, presque tous y font appel à un stade ou un autre de la production.

Les images créées numériquement par ordinateur sont appelées des images de synthèse.

Il existe trois techniques d'animation en images de synthèse : l'animation en 2D, l'animation en 3D et la motion capture.

L'animation en 2D

De nos jours, l'animation traditionnelle est majoritairement assistée par ordinateur, à une étape ou à une autre de sa production.

Grâce à la tablette graphique, il est possible de réaliser un film d'animation sans dessiner sur du papier. Cet outil moderne permet d'importer directement dans l'ordinateur ce que l'on dessine sur la tablette avec un stylet.

Cependant, certains animateurs continuent de dessiner à la main et numérisent leurs dessins pour les retravailler et les coloriser grâce à des logiciels appropriés. L'utilisation d'outils informatiques a permis d'apporter un certain confort et un gain de temps notamment pour les étapes de montage et de compositing (assemblage de différentes parties de l'image créées séparément).

Le court métrage **documentaire Animation en 2D** par ordinateur montre comment le numérique constitue une révolution dans ce domaine de l'animation.

L'animation en 3D

La technique de l'animation en trois dimensions se rapproche de celles de l'animation en volume et de la prise de vues réelles.

En effet, le principe consiste à sculpter numériquement (on dit «modéliser») des décors, des personnages et des objets à l'aide d'un logiciel adapté, puis à les animer dans le monde virtuel créé pour raconter une histoire.

La technique fut initiée dans les années 1990 par les studios *Pixar* (*Toy Story* est le premier long métrage entièrement réalisé en images de synthèse). Depuis, on compte d'autres sociétés de production spécialisées dans la création de films d'animation en images de synthèse : *Dreamworks* (*Shrek*), *Blue Sky* (*L'Âge de glace*)...

La leçon du professeur Kouro sur «la 3D» donne des explications simples sur cette technique d'animation.

Pour davantage de précisions, la vidéo **Animation 3D par ordinateur** (issue de la collection «24 idées / seconde») fait découvrir l'univers de l'animation 3D produite par ordinateur.

Nb : ne confondez pas la technique de l'animation en 3D avec le cinéma en 3D qui désigne le cinéma en relief (ou cinéma stéréoscopique).

La motion capture (capture de mouvement)

La motion capture est une technique qui consiste à capter les mouvements d'êtres vivants ou d'objets et à les restituer dans un univers virtuel, à l'aide de l'ordinateur.

Le Pôle express (2004), *Le Drôle de Noël de Scrooge* (2009) et *Les Aventures de Tintin : le secret de la Licorne* (2011) sont des exemples de films d'animation en images de synthèse avec captures de mouvement. Cette technique permet un réalisme très poussé des mouvements et des personnages animés.

Par ailleurs, certains films intégrant des effets spéciaux - comme la trilogie du *Seigneur des anneaux* - utilisent cette technique de façon partielle : des personnages virtuels animés en motion capture côtoient les acteurs réels.

La capture de mouvement s'est aussi développée dans le domaine des jeux vidéo depuis les années 1990, de *Prisoner of Ice* au plus récent *Beyond Two Souls*.

Pour aller plus loin

Ateliers : réaliser un film d'animation assisté par ordinateur

Avant de commencer l'atelier, il faut déterminer quelle est la technique que l'on souhaite pratiquer : l'animation en 2D ou en 3D. L'une étant l'évolution numérique du dessin animé et la seconde l'évolution de l'animation en volume.

1. Animation en 2D

Animata est un logiciel d'animation 2D simple d'utilisation qui permet de découvrir la technique. Son inconvénient : il ne permet pas d'exporter vos créations.

Ce [tutoriel](#) montre comment il est possible de créer des personnages et de les animer.

Animata est téléchargeable gratuitement sur le site officiel en cliquant sur l'onglet «[downloads](#)».

Vous pouvez également vous rendre sur la page de la séance 3 : [le dessin animé](#) où vous trouverez des applications en ligne vous permettant de réaliser une animation en 2D.

2. Animation en 3D

Pour s'initier à la technique de l'animation 3D tout en se confrontant aux problématiques du cinéma, on peut utiliser *Muvizu*.

Ce logiciel se charge de vous proposer les personnages, les décors et les accessoires déjà modélisés (vous avez la possibilité de les personnaliser à volonté). À vous de les faire interagir et de mettre en place votre histoire.

Au fur et à mesure de la création de votre projet, vous allez pouvoir faire les mêmes choix qu'un cinéaste : d'un côté la technique (lumière, cadre et déplacements de caméra, dialogues, bande son...) et de l'autre la direction d'acteurs avec l'animation des personnages (les mouvements dans l'espace, les déplacements...).

Le logiciel en français est disponible gratuitement via le [site officiel](#) (il est nécessaire de s'inscrire en ligne afin de pouvoir le télécharger).

La prise en main n'étant pas immédiate (mais loin d'être difficile), nous vous conseillons de vous entraîner avant de débiter un atelier avec cet outil.

Autres liens :

Comment réaliser un dessin animé avec [C'est pas sorcier](#)

Secrets de tournage : [Making off de Minuscule](#)

Source : Upopi / Wikipédia